

**Автономная некоммерческая организация
ЦЕНТР ПРАВОВОЙ ПОДДЕРЖКИ «ПРОФЗАЩИТА»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ЦПП «Профзащита»
_____ С.В. Кандриков

«12» декабря 2022 г.



Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

**Игрофикация как инновационный способ подачи учебного материала.
Использование игр на очных и дистанционных уроках
72 ч.**

Авторы-составители: специалисты АНО
Центра правовой поддержки «Профзащита»

Москва – 2022

Пояснительная записка

На сегодняшний день проблема формирования мотивации к изучению учебного материала является одной из наиболее актуальных в современном образовании.

Одним из инновационных способов стимуляции мотивации к изучению школьных предметов можно считать геймификацию. Геймификация (или игрофикация) — это относительно новый, но уже показавший свою эффективность способ использования игровых технологий и элементов игры в неигровых процессах (образовании, бизнесе и др.) для привлечения пользователей в различных сферах и повышения их интереса к решению различных задач.

Использование игр разных жанров и форматов не является новым явлением в образовании, исследованию применению игр в развитии и обучении детей посвящено множество научных исследований, издано большое количество сборников детских игр и готовых игровых сценариев. Однако, спектр игр, который стал сегодня доступен как детям, так и педагогам значительно расширился по сравнению с концом XX века.

Соответственно, в современном мире при работе с подростками введение в процесс обучения игровых технологий и элементов игры кажется обоснованным, чтобы мотивировать обучающихся, апеллировать к их интересам и дать стимул к изучению школьных предметов.

Представленная дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Игрофикация как инновационный способ подачи учебного материала. Использование игр на очных и дистанционных уроках» (далее - Программа) призвана повысить качество преподавания в образовательных организациях г. Москвы и обеспечить обучение учителей, соответствующее новым потребностям общества.

В рамках Программы специалисты образовательных организаций столицы познакомятся с прогрессивными технологиями и практическими приемами эффективной игрофикации образовательного процесса.

Разработчиком программы является Автономная некоммерческая организация Центр правовой поддержки «Профзащита» совместно со «Школой будущих президентов».

Все рассматриваемые в Программе принципы и методики организации образовательной деятельности тесно связаны с образовательной политикой РФ и федеральными государственными образовательными стандартами.

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации Программы

Совершенствование профессиональных компетенций педагогических работников в области игрофикации образовательного процесса.

Совершенствуемые компетенции

в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата), утв. Приказом Минобрнауки РФ от 22.02.2018 № 121)

№ п/п	Компетенции	Педагогическое Образование 44.03.01
		Бакалавриат
		Код компетенций
1.	Способен участвовать в разработке основных дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий).	ОПК-2
2.	Способен организовывать совместную и индивидуальную ученую и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.	ОПК-3

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать - Уметь	Педагогическое Образование 44.03.01
		Бакалавриат
		Код компетенций
1.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Историческую природу игры. – Задачи игрофикации в школе. – Типы геймифицированного обучения. – Преимущества игрового обучения. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Аргументировать позицию о преимуществах использовании интерактивных методов на современном уроке в школе, включая игрофикацию. 	ОПК-3
2.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Задачи электронных обучающих программ. – Основные игровые механики, ролевые позиции в игре. – Типологию игровых решений, тренды и вызовы игрофикации. – Наиболее подходящие типы игр для разных категорий учеников. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Соотносить типы игровых решений с категориями участников игры, в соответствии с возрастными и психофизическими особенностями учеников для наиболее эффективного обучения. 	ОПК-3
3.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Инструменты «цепляющего» выступления. Как вовлечь участников в игру. – Инструменты удержания внимания учеников на уроке. – Технологии преобразования упражнений в интерактивные с использованием игр. – Алгоритм создания чек-листов для самодиагностики навыка удержания внимания. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Преобразовывать учебные упражнения в интерактивные, используя игры. – Удерживать внимание учеников во время использования игр, мотивировать на достижение поставленных учебных целей, составлять чек-лист для самодиагностики навыка удержания внимания. 	ОПК-3
4.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Особенности современных инструментов по созданию настольных игр. – Особенности и области применения настольных игр. Эффективность настольной игры. – Примеры применения настольных игр, способы улучшения сюжета настольной игры. Целеполагание в настольных играх. 	ОПК-2

	<ul style="list-style-type: none"> – Стратегии создания алгоритма и сценария урока с применением настольных игр. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Использовать современные инструменты создания настольных игр. – Создавать сюжеты настольных игр. – Создавать алгоритмы и сценарии урока с использованием настольных игр. 	
5.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Инструменты создания живых игр, квестов, ролевых игр. Способы применения их в учебных задачах. – Преимущества и ограничения ролевых игр. Пути усовершенствования. – Стратегии создания алгоритма и сценария урока с применением живых игр, квестов, ролевых игр. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Использовать современные инструменты создания живых игр. – Создавать алгоритмы и сценарии урока с использованием живых игр, квестов, ролевых игр. 	ОПК-2
6.	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> – Основные виды игровых сред, с помощью которых возможно проведение урока. – Типичные ошибки при использовании киберспортивных игр в обучении. – Индустрия компьютерных игр как возможность применения теоретических знаний. – Стратегии создания алгоритма и сценария урока с использованием электронных (компьютерных) игр. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> – Проводить анализ типичных ошибок при использовании компьютерных игр в обучении и находить пути их преодоления. – Создавать алгоритмы и сценарии урока с использованием электронных (компьютерных) игр с целью повышения эффективности и мотивации в обучении. 	ОПК-2

1.3. Категория слушателей: Уровень образования – высшее образование, направление подготовки «Педагогическое образование». Область профессиональной деятельности – общее образование.

1.4 Форма обучения: очно-заочная.

1.5. Режим занятий: 1 раз в неделю по 3 часа.

1.6. Трудоёмкость программы: 72 ч., из них:

- интерактивная лекция – 12 ч.;
- практическая работа – 21 ч
- самостоятельная работа – 39 часов.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование тем	Всего часов	В том числе:			Форма контроля
			Аудиторная работа		Внеаудиторная работа	
			Интерактивные занятия	Практические работы		
Базовая часть						
1.1.	Введение в игропрактику	12	2	4	6	Практическая работа №1
Профильная часть (предметно-методическая)						
2.1.	Использование игр в учебных задачах	12	2	4	6	Практическая работа №2
2.2.	Игрофикация дистанционного обучения	12	2	4	6	Практическая работа №3
2.3.	Игровые инструменты настольных игр	12	2	3	7	Практическая работа №4
2.4.	Игровые инструменты живых игр, квестов, ролевых игр	12	2	3	7	Практическая работа №5
2.5.	Игровые инструменты электронных игр	12	2	3	7	Практическая работа №6
	Итоговая аттестация					Зачет на основании совокупности выполненных практико-ориентированных работ
	ИТОГО:	72	12	21	39	

2.2. Учебная программа

Темы	Виды учебных занятий/работ, час.	Содержание
Базовая часть.		
Тема 1.1. Введение в игропрактику	Интерактивная лекция, 2 ч.	Понятия игра и игрофикация. Историческая природа игры. Какие задачи может выполнять игрофикация в школе. Внедрение игрового образования в школы. Типы геймифицированного обучения. Игофикация уроков. Техническое задание. Основные сложности и преимущества игрового обучения.
	Самостоятельная работа, 6 ч.	Слушатели знакомятся с практикой внедрения игрового образования в школах России, проводят анализ типичных ошибок и рассматривают пути их преодоления.
	Практическая работа, 4 ч.	Практическая работа № 1. Слушатели составляют эссе на тему «Почему на уроке важно использовать интерактивные методы обучения, включая игрофикацию».
Профильная часть (предметно-методическая)		
Тема 2.1. Использование игр в учебных задачах	Интерактивная лекция, 2 ч.	Особенности проведение игр. Задачи коротких обучающих программ. Игровые механики. Ролевые позиции в игре. Типология игровых решений. Тренды и вызовы игрофикации. Наиболее подходящие типы игр для разных категорий учеников.
	Самостоятельная работа, 6 ч.	Слушатели разбирают кейсы применения игр на уроке, отмечают наиболее эффективные технологии игрофикации, рассматривают распространенные игровые механики.
	Практическая работа, 4 ч.	Практическая работа № 2. Слушатели соотносят типы игровых решений с категориями учеников разных классов, учитывая их возрастные и психофизиологические особенности с целью наиболее эффективной подачи учебного материала.
Тема 2.2. Игофикация дистанционного обучения	Интерактивная лекция, 2 ч.	Платформы для проведения игр. Способы удержания внимания Виды контента на уроке. Структура онлайн-сессии. Инструменты «цепляющего» выступления. Как вовлечь участников в игру. Инструменты удержания

		внимания учеников на уроке. Кривая интереса.
	Самостоятельная работа, 6 ч.	Слушатели разбирают технологии преобразования упражнений в интерактивные с использованием игр, знакомятся с техниками удержания внимания.
	Практическая работа, 4 ч.	Практическая работа № 3. Слушатели разрабатывают чек-лист «Как удержать внимание учеников».
Тема 2.3. Игровые инструменты настольных игр	Интерактивная лекция, 2 ч.	Возникновение настольных игр. Особенности и области использования настольных игр в учебных задачах. Эффективность настольной игры. Игровые механики – описание, примеры применения, способы улучшения и советы по разработке. Стратегии создания алгоритма и сценария урока с применением настольных игр.
	Самостоятельная работа, 7 ч.	Слушатели создают интерактивный проект настольной игры для использования на уроке.
	Практическая работа, 3 ч.	Практическая работа № 4. Слушатели разрабатывают алгоритм проведения очного урока с использованием настольной игры.
Тема 2.4. Игровые инструменты живых игр, квестов, ролевых игр	Интерактивная лекция, 2 ч.	Использование живых игр в учебных задачах. Инструменты создания живых игр, квестов, ролевых игр. Применение в учебных задачах. Преимущества и ограничения ролевых игр. Подготовка к проведению игры. Готовые решения игр, советы по разработке. Стратегии создания алгоритма и сценария урока с применением живых игр, квестов, ролевых игр.
	Самостоятельная работа, 7 ч.	Слушатели разбирают вариации сюжетов живых игр, квестов, ролевых игр.
	Практическая работа, 3 ч.	Практическая работа № 5. Слушатели разрабатывают алгоритм проведения очного урока с использованием ролевой игры.
Тема 2.5. Игровые инструменты электронных игр	Интерактивная лекция, 2 ч.	Обзор игровых сред, где педагоги проводят занятия. Киберспортивные игры и их использование в обучении. Использование компьютерных игр в учебных задачах. Индустрия компьютерных игр как возможность применения теоретических знаний.

		Типичные ошибки при использовании киберспортивных игр в обучении. Стратегия создания алгоритма и сценария урока с использованием электронных (компьютерных) игр.
	Самостоятельная работа, 7 ч.	Слушатели знакомятся с удачными и неудачными кейсами включения в обучение игровых сюжетов электронных игр, проводят анализ типичных ошибок и рассматривают пути их преодоления.
	Практическая работа, 3 ч.	Практическая работа № 6. Слушатели разрабатывают алгоритм проведения дистанционного урока с использованием электронной игры.
Итоговая аттестация		Зачет на основании совокупности выполненных практико-ориентированных работ.

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»

Оценка уровня сформированности профессиональных компетенций слушателей включает промежуточную и итоговую аттестацию.

3.1. В рамках **промежуточной аттестации** оцениваются разработки слушателей.

Раздел УТП	Форма промежуточной аттестации	Оценка	Форма защиты
1.1.	Практическая работа № 1 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная
2.1.	Практическая работа № 2 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная
2.2.	Практическая работа № 3 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная
2.3.	Практическая работа № 4 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная
2.4.	Практическая работа № 5 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная
2.5	Практическая работа № 6 (см. ниже)	зачтено / не зачтено	заочная

Промежуточная аттестация по теме № 1.1. «**Введение в игропрактику**» представляет собой выполнение практической работы №1 «Написание эссе «Почему на уроке важно использовать интерактивные методы обучения, включая игрофикацию»»

Требование к выполнению практической работы:

Слушатели пишут короткое эссе на тему применения интерактивных технологий обучения.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Соответствие содержания указанной теме.
2. Отсутствие фактических и логических ошибок.
3. Наличие не менее 3-х аргументов своей позиции.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 10 и более баллов.

Промежуточная аттестация по теме № 2.1 «**Использование игр в учебных задачах**» представляет собой выполнение практической работы №2: «Составление типологии игровых решений на уроке»

Требование к выполнению практической работы:

Слушатели составляют перечень игровых решений в виде таблицы.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Перечень включает в себя не менее 5 игровых решений
2. Каждый тип игры соотнесен с категорией учеников разных классов, учитывая их возрастные и психофизические особенности.
3. В каждом типе верно определено количество участников.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 10 и более баллов.

Промежуточная аттестация по теме № 2.2 «**Игрофикация дистанционного обучения**» представляет собой выполнение практической работы №3. «Разработка чек-листа по теме «Как удержать внимание учеников»».

Требование к выполнению практической работы.

Слушатели составляют чек-лист, включающий в себя не менее 10 мероприятий, направленных на удержание внимания учеников.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Качество графического оформления чек-листа.
2. Практическая применимость в образовательной организации.
3. Отсутствие фактических и логических ошибок.
4. Последовательность мероприятий.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 15 и более баллов.

Промежуточная аттестация по теме № 2.3 **«Игровые инструменты настольных игр»** представляет собой выполнение практической работы №4 «Составление алгоритма проведения очного урока с использованием настольной игры»

Требование к выполнению практической работы:

Слушатели составляют алгоритм проведения очного урока, включая перечень мероприятий по его подготовке.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Практическая значимость и применимость разработанного алгоритма.
2. Логика и последовательность мероприятий в алгоритме.
3. Реализуемость и ресурсообеспеченность с учётом имеющихся условий.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 10 и более баллов.

Промежуточная аттестация по теме № 2.4. **«Игровые инструменты живых игр, квестов, ролевых игр»** представляет собой выполнение практической работы №5 «Составление алгоритма проведения очного урока с использованием ролевой игры».

Требование к выполнению работы:

Слушатели составляют алгоритм проведения очного урока, включая перечень мероприятий по его подготовке.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Практическая значимость и применимость разработанного алгоритма.
2. Логика и последовательность мероприятий в алгоритме.
3. Реализуемость и ресурсообеспеченность с учётом имеющихся условий.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 10 и более баллов.

Промежуточная аттестация по теме № 2.5. **«Игровые инструменты электронных игр»** представляет собой выполнение практической работы №6

«Составление алгоритма проведения дистанционного урока с использованием электронной (компьютерной) игры».

Требование к выполнению работы:

Слушатели составляют алгоритм проведения дистанционного синхронного урока, включая перечень мероприятий по его подготовке.

Критерии оценивания и оценивание:

1. Практическая значимость и применимость разработанного алгоритма.
2. Логика и последовательность мероприятий в алгоритме.
3. Реализуемость и ресурсообеспеченность с учётом имеющихся условий.

По каждому критерию выставляется от 0 до 5 баллов, слушатель получает зачет, если набирает 10 и более баллов.

3.2. Итоговая аттестация – зачет на основании совокупности выполненных практико-ориентированных работ №1-№6.

Требования: выполнить шесть практических работ и набрать общее количество баллов не менее 65.

Раздел УТП	Форма промежуточной аттестации	Проходной балл
1.1.	Практическая работа № 1	10
2.1.	Практическая работа № 2	10
2.2.	Практическая работа № 3	15
2.3.	Практическая работа № 4	10
2.4.	Практическая работа № 5	10
2.5	Практическая работа № 6	10

Критерии оценивания и оценивание:

«Зачет» - если набрано 65 и более баллов.

«Незачет» - если набрано 64 и менее баллов.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Программы Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).

2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования».

3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.12. 2010 № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».

4. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.05.2012 № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования».

5. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» от 18.10.2013 № 544н

Основная литература

1. Белоус И. А., Клюкман М. В., Ковырнев М. В., Пяткова И. А., Сорока Д. Г. Игрофикация прикладных дисциплин технического направления / Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: Информационные технологии, 2021. Т 19, №3. С 17-25.
2. Бибарсов Д.А. Экзистенциальный опыт в компьютерных играх (на примере «The Stanley Parable» и «Antichamber») // Каспий в эпоху цифровой экономики [Электронный ресурс]: материалы международного научно-практического форума (г. Астрахань). - Астрахань: Астраханский государственный университет, издательский дом «Астраханский университет», 2019. - С. 251-256.
3. Забирова Д.Д., Смеркович Л.С. Справочник игропрактика: Учебно-методическое пособие / 2-е изд. Казань: Казанский игропрактический центр, 2018. - 282 с.
4. Задорожная Т. В, Ход слоном. Т. // Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2019г.
5. Казанцева В.А., Сосна М.А. Плюсы и минусы игрофикации в учебно-воспитательном процессе начальной школы // В сборнике: Исследование различных направлений современной науки. Материалы XXI Международной научно-практической конференции. В 2-х частях. 2017. С. 409-411.
6. Макгонигал Джейн, Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир // Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2018г.
7. Нефедьев И., Бронникова М. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру! // ООО «Издательство АСТ», 2019г.
8. Протасова И.Н. Игрофикация – будущее образования // В сборнике: Развитие личности в образовательном пространстве. Материалы XVI Всероссийской научно-практической конференции. 2018. С. 137-140.
9. Храпов С.А., Бибарсов Д.А. «Человек играющий» как социокультурная модальность «человека техногенного» // Вестник Калмыцкого университета. - 2020 г. - №1 -С. 114-119.
10. Уокер Р., С широко открытыми глазами. 131 способ увидеть мир по-другому и найти радость в повседневности // Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2020г.

Дополнительная литература

1. Базиле Дж. Сказка сказок, или Забава для малых ребят // Издательство Ивана Лимбаха, 2016г.
2. Берн Э. Люди, которые играют в игры и игры в которые играют люди., // Бомбора, 2006г.
3. Браун С., Воган К. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье // Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2015г.
4. Демчонг В. Самоосвобождающаяся Игра // Эксмо, 2017 г.
5. Демчонг В. Феномен игры. // Эксмо, 2016 г.
6. Добычина Н. В. «Компьютерные игры – театр активных действий» // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. 2013. № 1. С. 149–158.
7. Евплова Е. В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению // Одинцовские чтения. М., 2013. URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-stati/53-gejmifikatsiya-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-k-obucheniya> (дата обращения 07.12.2022).

4.2. Материально-техническое обеспечение

Для обеспечения процесса обучения требуются:

- лекционная аудитория, оснащенная компьютером для преподавателя с установленным программным обеспечением и мультимедийным оборудованием;
- высокоскоростной доступ в Интернет;
- доска или флипчарт, фломастеры.